

# EL COL·LEGI EL TEMPLE PREMIAT AL SIMO 2017

Col·legi El Temple

**D**ia 10 d'octubre de 2017 dos professors del Col·legi El Temple, de les Religioses Terciàries Trinitàries, varen ser guardonats en l'àmbit estatal amb el premi a la **millor experiència de gamificació** en el sector educatiu. Els docents Miquel Flexas i Juan Carlos Thomàs varen explicar, durant el SIMO educatiu a Madrid, la seva experiència en l'elaboració del **projecte interdisciplinar**, com es va dur a terme a l'aula i quina va ser la resposta dels alumnes.

El Col·legi El Temple d'ideari religiós vol ser una de les escoles concertades més

innovadores, ja en l'àmbit estatal. Ara ja fa uns anys que el centre va fer una decidida aposta per la **innovació tant metodològica com tecnològica** i tot això reforçat mitjançant un pla de **formació per al claustre** en tots aquests aspectes.

En Miquel Flexas opina que estan preparant alumnes per a feines que encara no existeixen; per això, la millor manera de preparar-los és treballant unes habilitats que els poden ser útils el dia de demà.

Com explica Oriol Ripoll, "La gamificació és fer viure com una **experiència de joc** una activitat que no ho és. Per una banda els educadors han de transformar la

seva mirada davant les activitats educatives pensant-les en clau d'experiències d'aprenentatge, i per l'altra, han de pensar com dissenyen aquestes experiències amb elements propis dels jocs.

En el moment en què un educador decideix crear una proposta gamificada ha de plantejar-se diferents preguntes: quin és realment l'**objectiu** de l'activitat? I quins aspectes podré utilitzar per **motivar** els infants o joves a qui s'adreça l'experiència? Quina **dinàmica** vull que visquin mentre estan realitzant l'activitat? Un cop totes aquestes preguntes han trobat resposta és el moment de mirar el nostre repertori de





jocs. Els jocs i les seves mecàniques són, doncs, el darrer graó de la cadena. Són els elements que permetran fer possible que allò sigui viscut com un joc. Però, és clar, no n'hi ha prou amb introduir uns ingredients. També és necessari apel·lar a tot allò que portem a la butxaca: les experiències de joc.

Amb la gamificació s'aconsegueix **captar l'interès de l'alumnat** a través de l'aprenentatge significatiu. El resultat és la motivació de l'alumnat mitjançant el joc com a base de la tècnica.

En Juan Carlos Thomás comenta que ell és un professor que va estudiar i es va formar a l'escola tradicional, però, al llarg dels seus anys de docència, ha anat descobrint noves metodologies que obren un ample ventall de possibilitats i milloren els resultats de l'aprenentatge. El món avança i amb ell les persones, i l'educació no pot quedar ancorada en el passat. El professorat ja no pot ser aquella enciclopèdia de referència per a alumnes passius; sinó que ha d'esdevenir una guia d'un aprenentatge personal, de recerca, perquè l'alumne se senti estalonat i a la vegada protagonista del seu creixement intel·lectual i cultural. Aquesta forma d'aprendre fa que els professors es motivin, s'encoratgin i s'omplin d'il·lusió per assolir unes ganes de fer feina que s'encomani als alumnes, i els

dugui a una major motivació i a un major aprofitament del seu esforç, que els faci més competents.

El Col·legi El Temple, centre d'una sola línia, està situat a una barriada humil com és el Polígon de Llevant, de Palma, i la implicació del seu equip docent aconsegueix curs rere curs donar sentit a la tasca que duu a terme.

#### RESUM DE L'EXPOSICIÓ AL SIMO: SAVE THE WORLD

<http://mflexas.wixsite.com/savethe-world>

Consisteix en un joc de gamificació sobre la **Segona Guerra Mundial**. Es tracta d'un projecte **interdisciplinari** en el qual entren en joc diferents matèries: Ciències Socials, Física i Química, Biologia, Llengua Castellana i Llengua Anglesa.

Els objectius d'aquest joc de gamificació van més enllà de conèixer els successos de la Segona Guerra Mundial, van més enllà de ressaltar els coneixements apresos, ja que es pretén sensibilitzar l'alumnat sobre els successos esdevinguts, intentant fer-los viure **en primera persona** i posant l'objectiu en els diferents punts de vista des dels diferents bàndols de la Guerra i aprofundir en l'evolució de les lleis físiques.

Tot això, amanit per utilitzar el llenguatge tant oral com escrit per entendre que és un element indispensable de les relacions humanes i el paper que exerceix en qualsevol conflicte bèl·lic.

Els **alumnes seran participants** dels moments més importants de la Segona Guerra Mundial i hauran de decidir si en l'àmbit personal executaran l'ordre del llançament de les bombes nuclears. Descobriran i intentaran entendre com és possible que arribin al poder alguns personatges, com s'utilitza l'odi cap a una raça, com és el funcionament i la construcció de la bomba atòmica, que resulta dels possibles viatges en el temps.

Descobriran la importància d'escriure manualment cartes i expressar-hi els diferents sentiments que puguin tenir els protagonistes de tots dos bàndols. I **hauran de decidir èticament** l'elecció de llançar les bombes atòmiques i **quines són les conseqüències** de triar o no llançar-les.

Dins d'aquest projecte educatiu, tindrem l'oportunitat de poder aplicar les diferents tècniques d'avaluació i autoavaluació, de treballar individualment i en grups col·laboratius i així **demostrar que es pot ensenyar-aprendre d'una altra manera.** ■